MODE D' EMPLOI
HANDLEIDING

NES-PV-FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

PALCOBUS™

PALCOM™
SOFTWARE

PALCOM™
SOFTWARE

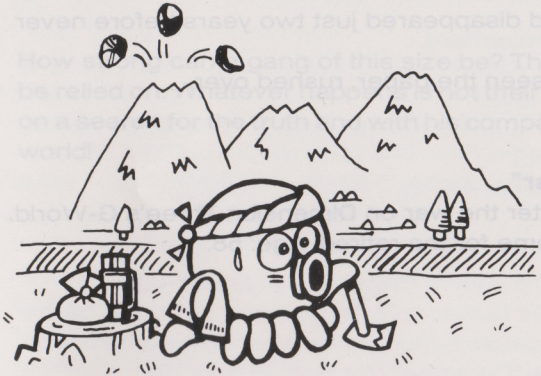
This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.™

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

The year is 1992. Not much time left in the 20th century, and all over the world people have lost their hopes and dreams. Government officials only care about getting rich themselves. Children now love their computers more than their own mothers. Even though young people sense the imminent destruction of the human population, they bury their minds in the thrills of the game center. But the root of all the evil is too horrible to speak of for it lies in the gopher-faced, headbanded Great Octopus.



One day, our octopus friend gets into a fight to the death with his old rival, the bug. Our octopus wins and people start to call him Mr. Parodius. On his paid vacation he goes to the countryside to enjoy a little farming. Returning to our ready-made octopus pot, he reads the "Universe" newspaper and nearly falls off his chopping board in surprise.

There now is a picture of the mysterious Great Octopus with the Earth in his arms.

"F...father?," he stutters.

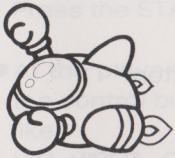
It was his father, who had disappeared just two years before never to return home.

His old friends, who had seen the paper, rushed over.

"Vic Viper"...

Retired after the war on DImension Three's G-World. Runs a home for the retired. Age: 58.

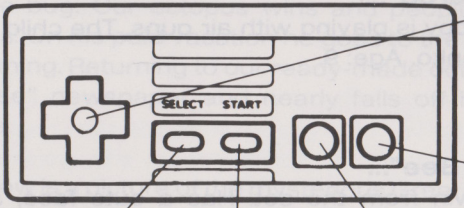
"Pentarou"...
His hobby is playing with air guns. The child of Penta and Penko. Age: 9.



"Twin Bee"...
One twin from the set. Has a cute face, and is a formidable foe, able to destroy enemies easily. Age: 17.

How strong can a gang of this size be? They're lots of fun, but can't be relied on. Whatever happens is not their fault. So Octopus sets out on a search for the truth and with his companions begins to travel the world!

How to operate



Control button

A button

SELECT button START button B button

Control button: player movement.
Also to select player, power-up method, and difficulty level.

SELECT button: at the title screen to select "I PLAYER" or "2 PLAYERS"

A button: MANUAL···to set power-up.
AUTO···not used.

B button: to fire shots or missiles.
To use a special attack from the bell power-up.

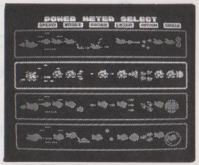
START-button: Press this button to start the game. During game, press to pause action. Press again to resume action. To select "Continue" (for both IP and 2P).

How to Play

- At the title screen, use the SELECT button to choose either:
  I PLAYER
  2 PLAYERS
  Press the START button to enter.

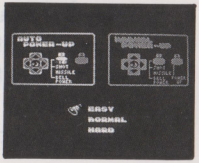
↓

- At the player (power meter) selection screen, use the control button to choose whichever player you like:
  VIC VIPER, OCTOPUS, TWIN BEE, or PENTAROU
  Press the A button to enter.



↓

- At the Settings screen, use the control button to choose either:
  AUTO POWER-UP (operation only with B button) or MANUAL POWER-UP (decide power-up with A button)Press the A button to enter.
  Next, use the control button to choose the level of difficulty:
  EASY
  NORMAL
  HARD
  Press the A button to enter. Now you're ready to start.



- For 2p play, when I PLAYER has gotten out, the second player starts from the player selection screen before taking his or her turn.

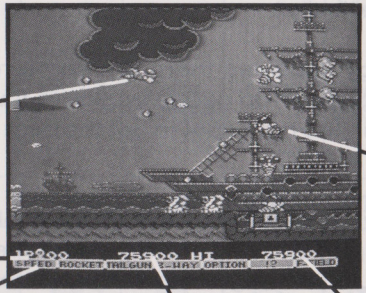
this game is composed of seven stages. Enemies must be destroyed one after another as they appear to progress from stage to stage.

Capture energy capsules and bells that appear when you destroy enemies to power-up. If you power-up skillfully, you can progress through the game quickly.

IP uses Controller I and 2P uses Controller II.

Players start with three player units. When all become out, the game is over. Within I0 seconds if you select CONTINUE, you can start again from the stage where you just left off. CONTINUE can be used any number of times for the EASY level, only nine times for the NORMAL level, and only three times for the HARD level.

Game Screen Elements



Option
Player

Enemy

Player units left

Power Up Gauge

Score

High score

Player and Power-Up

- When you destroy certain enemies, an energy capsule appears. Each time you get one, the available power-up levels light up on the power-up gauge on screen in succesion. Press the A button when the level you need is lit. (If you have chosen AUTO power-up, you power-up automatically.)

- Among the energy capsules there are some roulette capsules. If you get them, the power-up gauge begins to flash rapidly, Stop the power-up button in the right spot to get the best results. (DOES NOT APPEAR DURING AUTO.)

- If you get energy capsules that are flashing blue or red, you can switch to another player. Select from the info given with the B button. Also, those capsule you might find in the secret base.

- If you get the blue-colored energy capsule, you can shoot all the enemies on the screen.

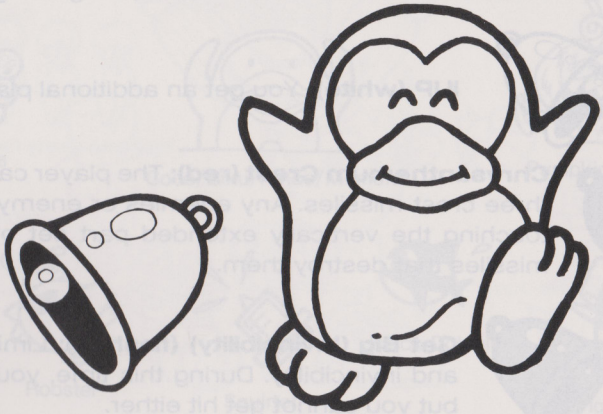
VIC VIPER	SPEED	MSSILE	DOUBLE	LASER	OPTION	!?	SHIELD
Energy capsule	SPEED UP	MISSILE	2-WAY BEAM GUN	LASER	PLAYER OFFSHOOT	?	BARRIER
OCTOPUS	**SPEED**	**2-WAY**	**TAILGUN**	**RIPPLE**	**OPTION**	**!?**	**0-TRAP**
Energy capsule	SPEED UP	2-WAY MISSILES	FRONT AND REAR GUNS	RING LASER	PLAYER OFFSHOOT	?	BARRIER

TWIN BEE	SPEED	ROCKET	TAILGUN	3-WAY	OPTION	!?	F-FIELD
Energy capsule	SPEED UP	ROCKET PUNCH	FRONT AND REAR GUNS	SHOT 3-WAY	PLAYER OFFSHOOT	?	BARRIER

PENTAROU	SPEED	POTON	DOUBLE	SPREAD	OPTION	!?	BUBBLE
Energy capsule	SPEED UP	PIERCING MISSILE	2-WAY BEAM GUN	SPREAD BOMB	PLAYER OFFSHOOT	?	BARRIER

Power-Up Bells

When you destroy certain enemies, a bell appears. If you get it, you can get special attack abilities. Normally the bell is yellow, but each time you hit it, it changes color. When you get the bell, you power up according to its color.



Score Up (yellow): Your score increases, if you continue to get this bell, the points you get will increase in this order: 500→1000→2500→5000→10000. If you miss getting it even once, though, you go back to 500 points.

Super Bomb (blue): The super bomb can attack all the enemies on the screen at once, firing a single shot.

1UP (white): You get an additional player unit.

Chrysanthemum Crest (red): The player can shoot three crest missiles. Any enemies or enemy bullets touching the vertically extended part set off three missiles that destroy them.

Get Big (Invincibility) (flashes): Limited getting big and invincibility. During this time, you cannot shoot, but you cannot get hit either.

These are your enemies

Flying Moai Heads:

Bakkon-Bakkon

Chewing Moaai Head

Atoms

Coco/Biku/Rinco/Momoko

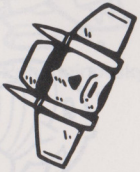
Pumpkin Head

Piyoko-chan

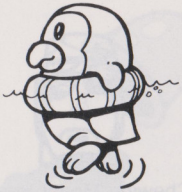
Rooster

Squirter

Black Dolphin



Fighter

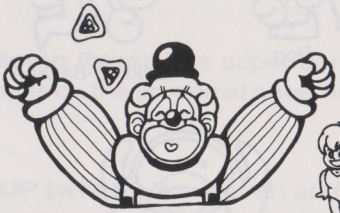


Pensaemon

Crab

Penguin Ducker

Penkichi

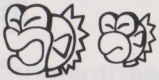


Clown

Tobikichi

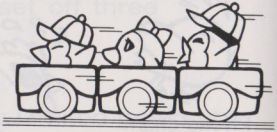
Bon

Wakame Lively Girl 1-3



Big/little zigzag

Binbin Bicky Chosaku

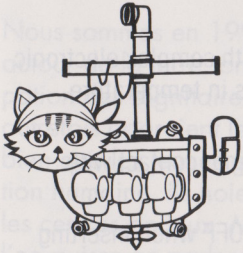


Runaway coaster

WINK'S

Octopusman

Bee



Sub Kitty, Achako

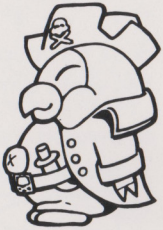
Eagle
"Sabunosuke"

Globefish

Ghost Madam of
Yotsuya Q

Miss Mystery

Crapper

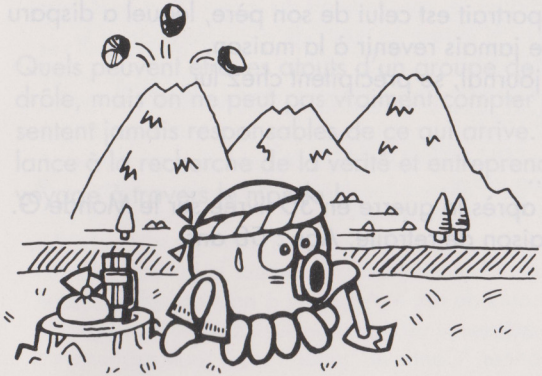


Captain Penguninovsky III

Treat Your PALCOMGAME Pak Carefully

- This PALCOMGAME Pak is a precision-crafted device with complex electronic circuitry. Avoid subjecting it to undue shock or extremes in temperature. Never attempt to open or dismantle the cassette.
- Do not touch the terminal leads or allow them to come into contact with water or the game circuitry will be damaged.
- Always make sure your NES Control Deck is SWITCHED OFF when inserting the cassette or removing it from the NES Control Deck.

Nous sommes en 1992. Le vingtième siècle touche à sa fin et les gens, tout autour de la terre, ont perdu leurs espoirs et leurs rêves. L'unique préoccupation des dignitaires gouvernementaux est de s'enrichir. Les garçons qui autrefois adoraient leurs mères préfèrent désormais les micro-ordinateurs. Et bien que les jeunes gens pressentent la destruction imminente de la population humaine, ils noient leurs inquiétudes dans les émotions procurées par les centres de jeux. Mais, la racine de ce mal est trop horrible pour que l'on puisse en parler. Le responsable en est le Grand Octopus dont la tête, ceinte d'un bandeau, le fait ressembler à une marmotte.

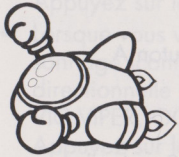


Un jour, notre amie la pieuvre se lance dans un combat à mort contre sa vieille rivale, la punaise. Notre pieuvre en sort victorieuse et les gens commencent à l'appeler Mr Parodius. Lors de ses congés payés, il se rend à la campagne pour jouer au fermier. De retour dans son F2 pour pieuvre, il lit le journal "Univers" et d'étonnement, en fait presque tomber sa planche à découper.

Il vient de voir une illustration du mystérieux Grand Octopus tenant la Terre entre ses bras.
"Pa.... pa ?" bégaye-t-il. Le portrait est celui de son père, lequel a disparu deux ans auparavant pour ne jamais revenir à la maison.
Ses vieux amis, qui ont lu le journal, se précipitent chez lui.

"Vic Viper"...
A la retraite après la guerre en 3D livrée sur le Monde G.
Gère une maison de retraite. Age : 58 ans.

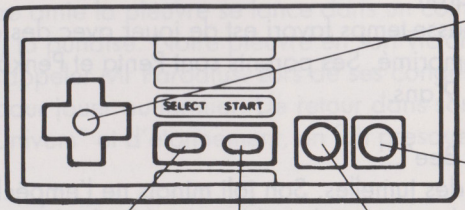
"Pentarou"...
Son passe-temps favori est de jouer avec des carabines à air comprimé. Ses parents sont Penta et Penko.
Age : 9 ans.



"Twin Bee"...
L'une des jumelles. Son joli minois ne l'empêche pas d'être une adversaire redoutable, capable de détruire les ennemis avec une grande aisance. Age : 17 ans.

Quels peuvent être les atouts d'un groupe de cette taille ? Il peut être très drôle, mais on ne peut pas vraiment compter dessus. Ses membres ne se sentent jamais responsables de ce qui arrive. Et voici que notre pieuvre se lance à la recherche de la vérité et entreprend avec ses camarades un voyage à travers le monde !

Les commandes



Manette multi-directionnelle

Bouton A

Bouton SELECT

Bouton START

Bouton B

Manette multi-directionnelle : Permet de diriger les mouvements du joueur. Sert également à sélectionner le joueur, la méthode d'accélération et le niveau de difficulté.

Bouton SELECT : A utiliser sur l'écran Titre pour jouer seul (1 PLAYER) ou à deux (2 PLAYERS).

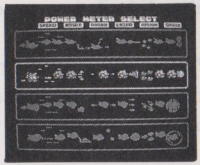
Bouton A : MANUAL... pour définir le P-up.
AUTO... Non utilisé.

Bouton B : Pour tirer et lancer des missiles.
Pour exécuter une attaque spéciale à partir de la cloche P-up.

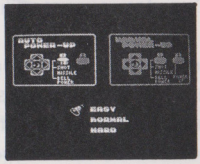
Bouton START : Appuyez sur ce bouton pour commencer la partie ou l'interrompre en cours de route. Appuyez à nouveau dessus pour reprendre l'action.
Pour sélectionner "Continue" (pour 1 ou 2 joueurs).

Comment jouer

- Lorsque vous êtes sur l'écran Titre, utilisez le Bouton SELECT pour choisir soit :
  1 PLAYER (1 joueur)
  2 PLAYERS (2 joueurs)
  Appuyez sur le Bouton START pour valider votre choix.
- Lorsque vous vous trouvez sur l'écran de sélection du personnage (compteur de puissance) utilisez la manette multidirectionnelle pour choisir le rôle que vous voulez :
  VIC VIPER, OCTOPUS, TWIN BEE, ou PENTAROU.
  Appuyez sur le Bouton A pour valider votre choix.



- Lorsque vous êtes sur l'écran Settings (configuration), utilisez la manette multidirectionnelle pour choisir l'un des éléments suivants :
  AUTO POWER-UP (ne fonctionne qu'avec le Bouton B) ou
  MANUAL POWER-UP (décidez du P-up avec le Bouton A).
  Appuyez sur le Bouton A pour valider votre choix.
  Puis, utilisez la manette multidirectionnelle pour choisir le niveau de difficulté :
  EASY (facile)
  NORMAL
  HARD (difficile)
  Appuyez sur le Bouton A pour valider votre choix. Vous êtes désormais prêt à commencer.



- Dans une partie à deux, lorsqu'un joueur est hors jeu, le second joueur commence à partir de l'écran de sélection du joueur avant de prendre son tour.

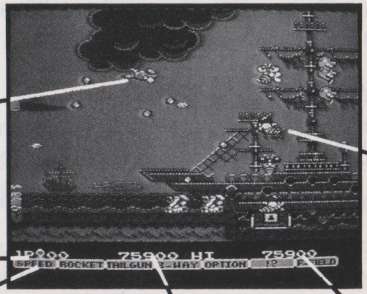
Ce jeu comporte sept étapes. Pour passer d'une étape à l'autre, les ennemis doivent être détruits les uns après les autres au fur et à mesure de leur apparition à l'écran.

Pour augmenter votre puissance, emparez-vous des capsules d'énergie et des cloches qui surgissent lorsque vous détruisez les ennemis. Si vous utilisez ces P-up avec discernement, vous progresserez rapidement à travers la partie.

L'un des joueurs utilise la Manette 1 et le deuxième utilise la Manette 2.

Les joueurs commencent avec trois unités. Lorsqu'elles sont toutes utilisées, la partie est terminée. Si vous sélectionnez CONTINUE dans les 10 secondes, vous pouvez recommencer à partir de l'étape où vous avez perdu. CONTINUE peut être utilisé sans limite sur le niveau EASY, seulement neuf fois sur le niveau NORMAL et trois fois sur le niveau HARD.

Composition de l'écran de jeu



Option Joueur

Ennemi

Unités restantes

Compteur de P-ups

Score

Meilleur score

Les personnages et les P-ups

- Lorsque vous détruisez certains ennemis, une capsule d'énergie apparaît. Chaque fois que vous en obtenez une, les niveaux disponibles de P-ups s'allument successivement sur le compteur situé à l'écran. Appuyez sur le Bouton A lorsque le niveau dont vous avez besoin est allumé. (Si vous avez choisi AUTO, la sélection se fait automatiquement.)

- Parmi les capsules d'énergie, il existe quelques capsules du type roulette de la chance. Si vous les attrapez, le compteur de P-ups commence à clignoter rapidement. Arrêtez le bouton P-up à l'endroit permettant d'obtenir les meilleurs résultats. (N'apparaît pas en mode AUTO).

- Si vous obtenez des capsules P-ups clignotant en bleu ou en rouge, vous pouvez changer de personnage. Faites votre choix à partir des informations obtenues grâce au Bouton B. De même pour les capsules que vous pouvez découvrir dans la base secrète.

  * Si vous obtenez des capsules d'énergie de couleur bleue, vous pouvez tirer sur tous les ennemis à l'écran.

VIC VIPER	Vitesse	Missile	Double	Laser	Option	!?	Bouclier
Capsule d'énergie	ACCELE-RATION	MISSILE	FUSIL RAYON 2 DIRECTIONS	LASER	DETA-CHEMENT	?	BARRAGE

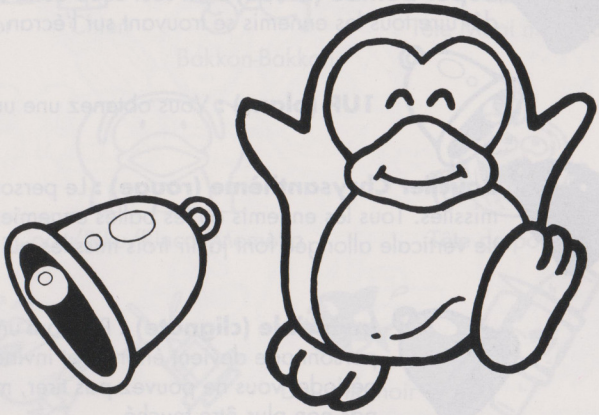
OCTOPUS	Vitesse	2 directions	Avant-arrière	Ondulation	Option	!?	0-Piège
Capsule d'énergie	ACCELE-RATION	MISSILE 2 DIRECTIONS	FUSILS AVANT/ARR	HALO DE LASER	DETA-CHEMENT	?	BARRAGE

TWIN BEE	Vitesse	Fusée	Avant-arrière	3 directions	Option	!?	F-Terrain
Capsule d'énergie	ACCELERATION	LANCE-POING	FUSIL AVANT/ARR	TIR 3 DIRECTIONS	DETACHEMENT	?	BARRAGE

PENTAROU	Vitesse	Poton	Double	Extension	Option	!?	Bulle
Capsule d'énergie	ACCELERATION	MISSILE PENETRANT	FUSIL RAYON 2 DIRECTIONS	BOMBE A FRAGMENTATION	DETACHEMENT	?	BARRAGE

Les cloches P-ups

Lorsque vous détruisez certains ennemis, une cloche apparaît. Si vous la récupérez, vous bénéficiez de facultés d'attaque spéciales. Normalement, la cloche est jaune, mais chaque fois que vous la touchez, elle change de couleur. Lorsque vous atteignez la cloche, vous accélérez suivant la couleur qu'elle a revêtue.



Elévateur de score (jaune) : Votre score augmente. Si vous l'obtenez plusieurs fois de suite, les points augmentent dans cette séquence : 500—>1000—>2500—>5000—>10000. Si vous la manquez ne serait-ce qu'une seule fois, vous revenez à 500 points.

Super Bombe (bleue) : Un seul coup de la super bombe peut détruire tous les ennemis se trouvant sur l'écran.

1UP (blanc) : Vous obtenez une unité supplémentaire.

Bouclier Chrysanthème (rouge) : Le personnage peut tirer trois missiles. Tous les ennemis ou les balles ennemies qui touchent la partie verticale allongée font jaillir trois missiles qui les détruisent.

Invincible (clignote) : Pendant un temps déterminé, le personnage devient énorme et invincible. Durant cette période, vous ne pouvez pas tirer, mais vous ne pouvez pas non plus être touché.

Les ennemis

Têtes de Moai volantes :

Viet Cong

Toux

Gangster

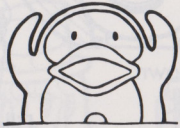
Amadeus

Chien

Bakkon-Bakkon

Tête Moai mastiquant

Atomes



Coco/Biku/Rinco/Momoko

Tête de potiron

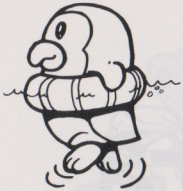
Piyoko-chan

Coq

Seringue

Dauphin noir

Combattant



Pensaemon

Crabe

Pingouin Plongeur

Penkichi

Bon

Clown

Tobikichi

Fille enjouée Wakame (1-3)

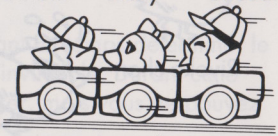
Gros/petit zigzag

WINK'S

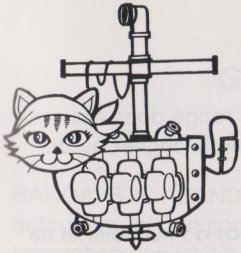
Homme Pieuvre

Abeille

Binbin Bicky Chosaku



Train fou



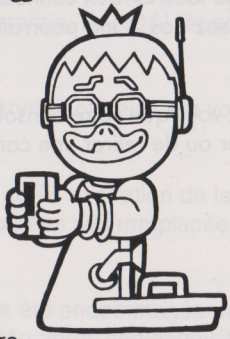
Sub Kitty, Achako

Aigle
"Sabunosuke"

Poisson-globe

Fantôme de Madame de Yotsuya Q

Mademoiselle Mystère



Crapper

Capitaine Penguinovsky III

Précautions d'emploi

- Ceci est un jeu de haute précision. Il ne doit pas être rangé dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Evitez de le cogner ou de le laisser tomber. Ne le démontez pas.

- Evitez de toucher aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité et ne les salissez pas. Cela pourrait endommager la cartouche et/ou la console NES.

- Assurez-vous que votre console NES est toujours hors tension avant d'insérer ou de retirer une cartouche.

FRANCE SEULEMENT

0892

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI S.A. ("BANDAI") garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront au choix de BANDAI, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux Nintendo,
appelez le S.O.S. NINTENDO au 16 (1) 34.64.77.55.
Si vous avez un Minitel, **3615 NINTENDO**, 24h/24h, 7 jours/7.

1291b

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B.V. («BANDAI») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK («Cartouche») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.
Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B.V.
Attention : Nintendo S.A.V.
Trade Mart, B.P. 271
1020 Bruxelles
Belgique

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez nos services au no. 02-478.90.48, ext. 60/61 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU

CONTACTEZ NOTRE HOTLINE SOS NINTENDO

Les robots-mutants entravent votre progression ?
Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes ?
Vous êtes bloqué dans un niveau ?
Vous êtes perdu dans un labyrinthe ?

N'hésitez pas et appelez un de nos conseillers en jeux !
Pour vous, il fera l'impossible ! Ce sont des méga-pros
et ils vous sortiront des difficultés les plus incroyables.

POUR NOUS CONTACTER :

EN FRANCE

(16 1) 34 64 77 55

DU LUNDI AU SAMEDI, DE 9H à 19H

(18H LES VENDREDI ET SAMEDI)

ou 24H sur 24,

3615 NINTENDO

EN BELGIQUE

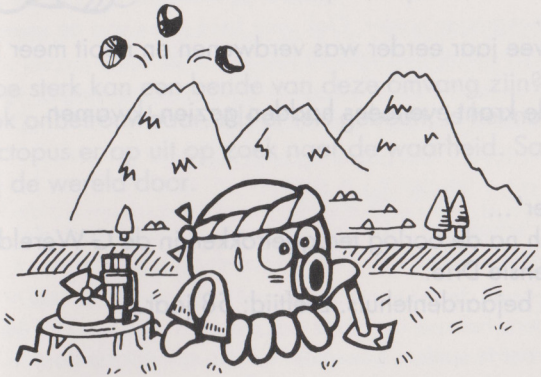
02/478.92.08

DU LUNDI AU VENDREDI

DE 10H A 13H

ET DE 14H A 18H

We leven in het jaar 1992. Nog maar even en de 21ste eeuw begint en overal ter wereld hebben de mensen hun dromen en hun hoop laten varen. Regeringsambtenaren denken aan niets anders dan zichzelf te verrijken. Kinderen houden meer van hun computers dan van hun eigen moeders. Hoewel de jonge mensen aanvoelen dat de mensheid dreigt te worden vernietigd, zoeken ze afleiding in de spanningen van de speelhal. Maar de oorzaak van dit kwaad is te afgrijselijk om over te praten. Want dat kwaad wordt veroorzaakt door de Grote Octopus met zijn slome kop en zijn hoofdband.

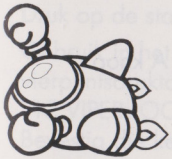


Op een dag raakt onze vriend de octopus in een gevecht op leven en dood met zijn oude rivaal, het insekt. Als onze octopus wint, beginnen de mensen hem meneer Parodius te noemen. Tijdens zijn betaalde vakantie gaat hij naar het platteland om wat van het boerenleven te genieten. Als hij terugkomt in onze kant-en-klare octopus-pot, leest hij de "Heelal"-krant en valt hij van verrassing bijna van zijn stokje.

Want wat ziet hij daar? Een foto van de mysterieuze Grote Octopus met de aarde in zijn armen.
"V... Vader?", stamelt hij.
Het was zijn vader die twee jaar eerder was verdwenen en nooit meer thuis was gekomen.
Zijn oude vrienden, die de krant eveneens hadden gezien, kwamen toegesneld.

"Vic Viper"...
Heeft zich na de oorlog teruggetrokken in de G-Wereld van Dimensie Drie.
Leidt een bejaardentehuis. Leeftijd: 58 jaar.

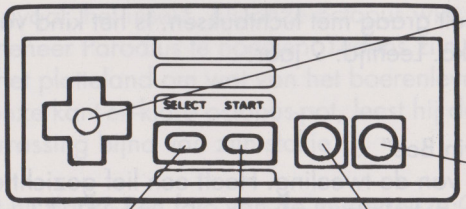
"Pentarou"...
Speelt graag met luchtbuksen. Is het kind van Penta en Penko. Leeftijd: 9 jaar.



"Twin Bee"...
Eén van de tweeling. Heeft een lief gezicht en is een formidabele tegenstander die gemakkelijk zijn vijanden verslaat. Leeftijd: 17 jaar.

Hoe sterk kan een bende van deze omvang zijn? Ze zijn heel leuk, maar ook onbetrouwbaar. Als er iets gebeurt, is het nooit hun fout. Dus trekt Octopus er op uit op zoek naar de waarheid. Samen met zijn vrienden reist hij de wereld door.

De bediening



Vierpuntsdruktoets: bewegingen speler. Ook voor het kiezen van de speler, de power-up-methode en moeilijkheidsniveau.

Selectknop: om in het titelscherm voor "1 PLAYER" (1 speler) of "2 PLAYERS" (2 spelers) te kiezen.

A knop: MANUAL... om power-up te activeren.

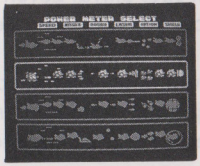
AUTO... wordt niet gebruikt.

B knop: om schoten of raketten af te vuren. Om een speciale aanvalsmethode van de bel-power-up te gebruiken.

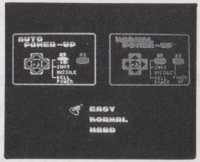
Startknop: Gebruik deze knop om het spel te starten. Druk hier tijdens het spel op om te pauzeren en opnieuw om weer verder te spelen. Om voor "Continue" (doorspelen) te kiezen (zowel bij 1 speler als 2 spelers).

Hoe het wordt gespeeld

- Gebruik in het titelscherm de selectknop om te kiezen voor:
  1 PLAYER (1 SPELER)
  2 PLAYERS (2 SPELERS)
  Druk op de startknop om die keus te bevestigen.



- Gebruik in het spelers- (krachtmeter-) keuzescherm de vierpuntsdruktoets om de gewenste speler te selecteren: VIC VIPER, OCTOPUS, TWIN BEE of PENTAROU. Bevestig die keus met de A knop.



- Gebruik in het instellingsscherm de vierpuntsdruktoets om te kiezen voor: AUTO POWER-UP (automatische power-up, alleen met de B knop te bedienen) of MANUAL POWER-UP (handmatige power-up - kies de gewenste power-up met de A knop).
  Druk op de A knop om die keus te bevestigen.
  Gebruik vervolgens de vierpuntsdruktoets om de moeilijkheidsgraad van het spel te kiezen:
  EASY (gemakkelijk)
  NORMAL (normaal)
  HARD (moeilijk).
  Druk op de A knop om die keus te bevestigen. Nu kan met het spel worden begonnen.

- Als tijdens een spel voor twee spelers de eerste speler af is, start de tweede speler vanaf het keuzescherm voordat hij of zij aan zijn of haar beurt begint.

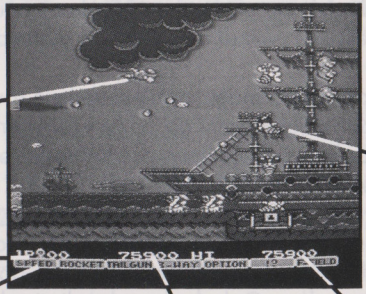
Dit spel omvat zeven levels. Om van het ene level naar het volgende te kunnen doorgaan, moeten de vijanden één voor één worden verslagen.

Probeer de energiecapsules en de bellen te pakken te krijgen die verschijnen als er vijanden worden vernietigd om sterker te worden. Wie met succes veel power-ups verzamelt, komt sneller door het spel heen.

Speler 1 gebruikt controller 1 en speler 2 controller 2.

De spelers starten met drie spelerseenheden. Als die allemaal op zijn, is het spel afgelopen. Als daarna binnen 10 seconden voor "CONTINUE" (doorspelen) wordt gekozen, kan weer worden begonnen aan het begin van het level waarin het spel is geëindigd. In het "EASY"-niveau kan onbeperkt worden doorgespeeld, in het "NORMAL"-niveau negen keer en in het "HARD"-niveau maar drie keer.

Onderdelen van het speelscherm



Keuze Speler

Vijand

Resterende spelerseenheden

Power-up-meter

Score

Hoogste score

Spelers en power-up-voorwerpen

- Als bepaalde vijanden worden verslagen, verschijnt er een energiecapsule. Elke keer als de speler zo'n capsule te pakken krijgt, beginnen de beschikbare power-up-niveaus op de power-up-meter op het scherm achtereenvolgens te knipperen. Druk op de A knop als het benodigde niveau oplicht. (Als voor AUTO-Power-Up is gekozen, wordt de power-up automatisch bepaald).

- Onder de energiecapsules bevinden zich ook enkele roulette-capsules. Als de speler er een te pakken krijgt, begint de power-up-meter snel te knipperen. Druk op de juiste plaats op de power-up-knop om de beste resultaten te krijgen. (verschijnt niet in de AUTO-stand).

- Wie energiecapsules te pakken krijgt die blauw of rood knipperen, kan op een andere speler overschakelen. Gebruik de B knop om op basis van de verstrekte informatie een keus te maken. Ook de capsules die in de geheime basis worden gevonden.

  * Wie een blauw gekleurde energiecapsule weet te bemachtigen, kan alle vijanden op het scherm neerschieten.

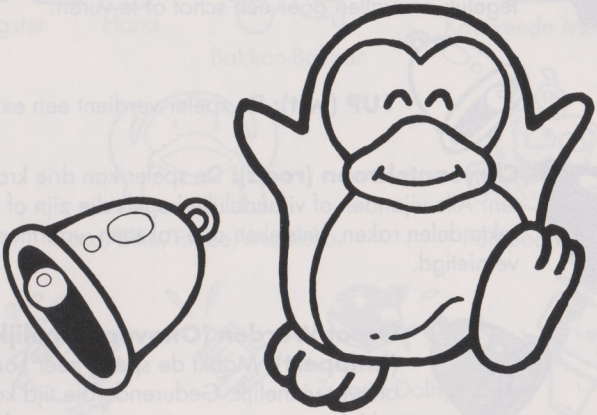
VIC VIPER	SPEED (SNELHEID)	MISSILE (RAKET)	DOUBLE (DUBBEL)	LASER	OPTION (KEUZE)	!?	SHIELD (SCHILD)
Energie-capsule	MEER SNELHEID	RAKET	STRAAL-KANON DAT TWEE KANTEN OP VUURT	LASER	EXTRA SPELERS	?	BARRIÈRE

OCTOPUS	SPEED (SNELHEID)	2-WAY (2 KANTEN)	TAILGUN (STAART-KANON)	RIPPLE (RIMPE-LING)	OPTION (KEUZE)	!?	0-TRAP (0-VAL)
Energie-capsule	MEER SNELHEID	RAKETTEN DIE 2 KANTEN OP SCHIETEN	KANONNEN VOOR EN ACHTER	RINGLASER	EXTRA SPELERS	?	BARRIÈRE

TWIN BEE	SPEED (SNELHEID)	MISSILE (RAKET)	TAILGUN (STAART-KANON)	3-WAY (3 KANTEN)	OPTION (KEUZE)	!?	F-FIELD (KRACHT-VELD)
Energie-capsule	MEER SNELHEID	RAKET-VUISTSLAG	KANONNEN VOOR EN ACHTER	3 KANTEN OP VUREN	EXTRA SPELERS	?	BARRIÈRE
PENTAROU	**SPEED (SNELHEID)**	**POTON (2 KANTEN)**	**DOUBLE (DUBBEL)**	**SPREAD (SPREI-DING)**	**OPTION (KEUZE)**	**!?**	**BUBBLE (BEL)**
Energie-capsule	MEER SNELHEID	DOOR-DRINGENDE RAKET	STRAAL-KANON DAT TWEE KANTEN OP VUURT	SPREIDINGS-BOM	EXTRA SPELERS	?	BARRIÈRE

Power-up-bellen

Als bepaalde vijanden worden vernietigd, verschijnt er soms een bel. Als de speler die te pakken weet te krijgen, krijgt hij of zij bepaalde aanvalscapaciteiten. Gewoonlijk is de bel geel, maar elke keer als hij geraakt wordt, verandert hij van kleur. Als de speler de bel te pakken krijgt, hangt de power-up af van de kleur.



Score Up (geel): Naarmate de speler meer van deze bellen te pakken weet te krijgen, stijgt de score. De punten nemen in deze volgorde toe: 500 ===> 1000 ===> 2500 ===> 5000 ===> 10.000. Als er echter ook maar één gemist wordt, loopt de score weer terug naar 500 punten.

Superbom (blauw): De superbom kan alle vijanden op het scherm tegelijk aanvallen door één schot af te vuren.

1UP (wit): De speler verdient een extra spelerseenheid.

Chrysantekroon (rood): De speler kan drie kroonraketten afschieten. Alle vijanden of vijandelijke kogels die zijn of haar verticaal uitgerekte delen raken, ontsteken drie raketten waarmee ze worden vernietigd.

Groot Worden (Onoverwinnelijkheid) (knippert): Maakt de speler zeer korte tijd groot en onoverwinnelijk. Gedurende die tijd kan de speler niet schieten, maar evenmin geraakt worden.

Dit zijn de Tegenstanders

Vliegende Moai-koppen

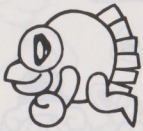
Kuch

Amadeus

Viet Cong

Gangster

Hond



Bakkon-Bakkon

Kauwende Moai-kop

Atomen

Coco/Biku/Rinco/Momoko

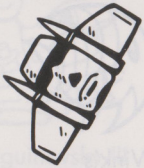
Pompoenekop

Piyoko-chan

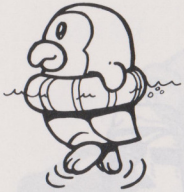
Haan

Spuiter

Zwarte Dolfijn



Strider



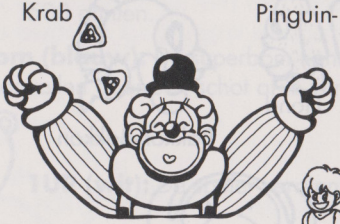
Pensaemon

Krab

Pinguin- duiker

Penkichi

Bon



Clown

Tobikichi

Levendig Wakame-meisje 1-3

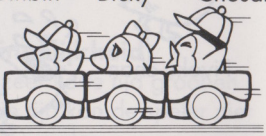
Grote/kleine zigzag

Wink's

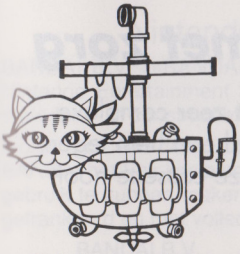
Octopusman

Bij

Binbin Bicky Chosaku



Op hol geslagen achtbaantreintje



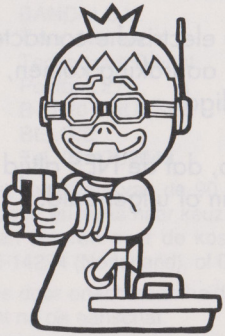
Sub Kitty, Achako

Adelaar
"Sabunosuke"

Aardbolvis

De spookdame van Yotsuya Q

Miss Misterie



Crapper

Kapitein Penguinovsky III

Behandel dit Palcom-spel met zorg

- Deze Palcom-cassette is een precisieprodukt met zeer complexe electronica. Voorkom schokken of stoten en bescherm hem tegen extreem hoge of lage temperaturen. Probeer deze cassette nooit te openen of te demonteren.

- Raak de electrische contacten niet aan en voorkom dat deze met water in aanraking komen, anders kan de electronica worden beschadigd.

- Let er op, dat de NES altijd uit staat als er een cassette wordt ingedaan of uitgehaald.

90 DAGEN GARANTIE

Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. («BANDAI») garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak («Pak») gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo
Technische Dienst
Postbus 6123
4000 HC TIEL
NEDERLAND
Tel. 03440-14234

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo
Technische Dienst
Postbus 271
B-1020 BRUSSEL
BELGIE
Tel. 02-4789048

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de BANDAI/ Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03440-14234 (Nederland), of 02-4789048 (België).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

Heeft u spelvragen? Bel de Nintendo Servicelijn!

In Nederland kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur en op zaterdag tussen 9.00 en 16.00 uur. Telefoonnummer 03440 - 32222.

In België kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 10.00 en 13.00 uur en tussen 14.00 en 18.00 uur. Telefoonnummer 02 - 4789208.

VRAGEN OVER NINTENDO – OF GAME BOY – SPELLEN?
BEL DE NINTENDO SERVICELIJN !

Hoe leuk videospellen ook zijn, als het niet lukt verder te komen, is de lol er snel af. Maar Nintendo– en Game Boy–bezitters zitten daar gelukkig niet mee! Die bellen gewoon de Nintendo Servicelijn:

In Nederland 03440 - 32222
In België 02 - 478 92 08

Dat kan in Nederland van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur en op zaterdag tussen 9.00 en 16.00 uur.
In België kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 10.00 tot 13.00 uur en van 14.00 tot 18.00 uur.

De speladviseurs van Club Nintendo – de grootste club van de Benelux – weten altijd raad. Even bellen dus...
en gewoon weer lekker verder spelen!

0892

VRAGEN OVER NINTENDO – OF GAME BOY – SPELLEN?
BEL DE NINTENDO SERVICELIJN !

Hoe leuk videospellen ook zijn, als het niet lukt verder te komen, is de lol er snel af. Maar Nintendo– en Game Boy–bezitters zitten daar gelukkig niet meel Die bellen gewoon de Nintendo Servicelijn:

In Nederland 03440 - 32222
In België 02 - 478 92 08

Dat kan in Nederland van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur en op zaterdag tussen 9.00 en 16.00 uur.
In België kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 10.00 tot 13.00 uur en van 14.00 tot 18.00 uur.

De speladviseurs van Club Nintendo – de grootste club van de Benelux – weten altijd raad. Even bellen dus...
en gewoon weer lekker verder spelen!

English

⚠ WARNING : DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV ⚠

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

Français

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

Nederlands

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie; is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

Y A 30107

PALCOM™
SOFTWARE

DISTRIBUTED BY BANDAI
DISTRIBUE PAR BANDAI

PALCOM SOFTWARE™ IS A TRADEMARK OF PALCOM SOFTWARE LIMITED.
PARODIUS™ IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD.
©1992 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

Printed in Japan
Imprime au Japon